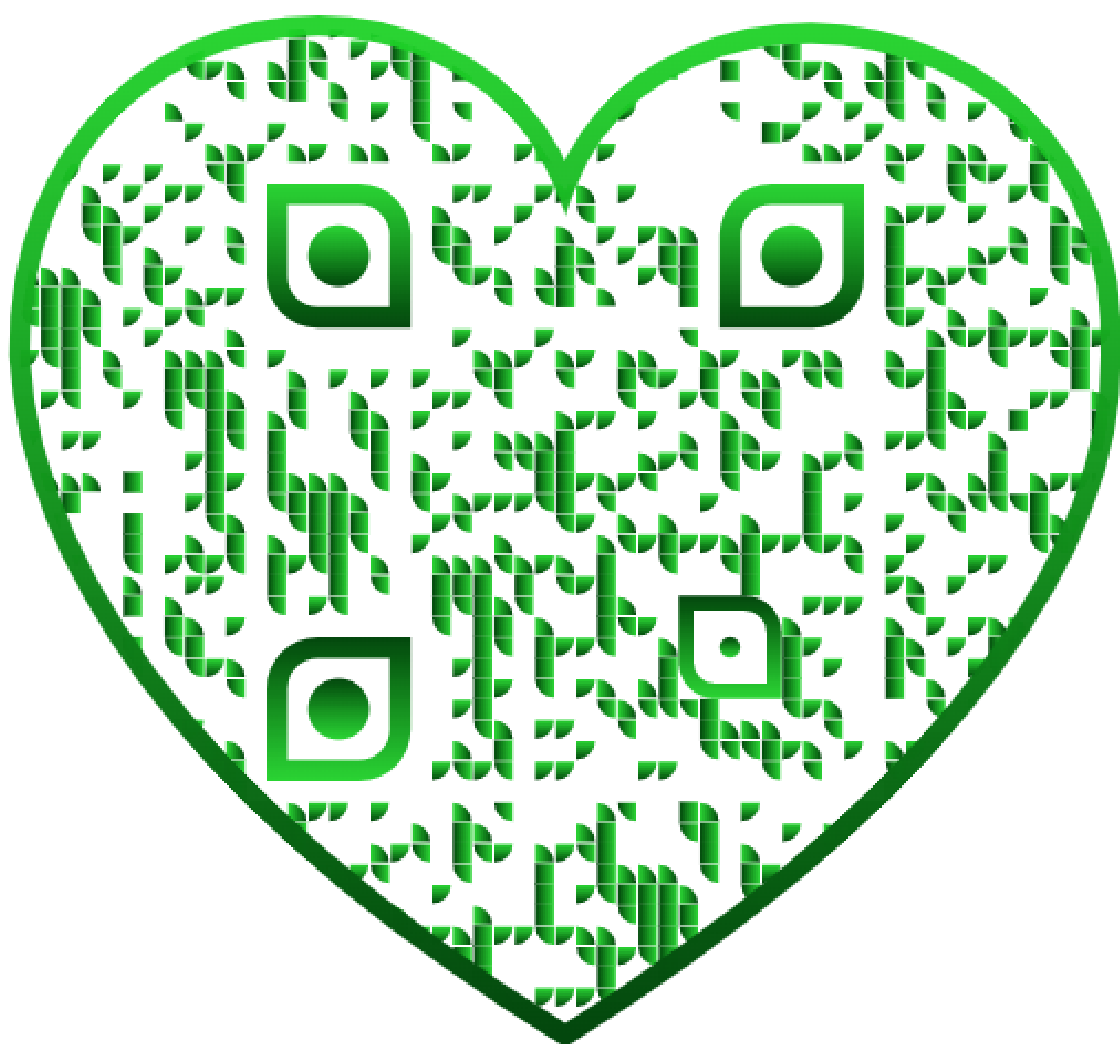
A Quarta Era do Sol

Sobre o Reinado de Eldarion e a Nova Sombra

J R R Tolkien



Os Reinos Élficos: Nos primeiros meses após a queda da Torre Negra e do desaparecimento de Sauron, a Sombra foi retirada de todos os corações dos que se opunham a ele, mas o medo e o desespero tomaram seus servidores e aliados. Três vezes Lórien foi atacada por forças remanescentes de Dol Guldur, mas, além da coragem dos elfos daquela região, o poder que lá morava era forte demais para ser derrotado por quem quer que fosse, a não ser que o próprio Sauron atacasse Lórien.

Embora as orlas da bela floresta tenham sido seriamente danificadas, os ataques foram repelidos; então, Celeborn avançou e conduziu o exército de Lórien pelo Anduin em muitos barcos. Tomaram Dol Guldur, e Galadriel derrubou suas muralhas e pôs a descoberto suas cavidades; a floresta foi purificada. No norte também houvera guerra e maldade. O reino de Thranduil foi invadido, e houve uma longa batalha sob as arvores e uma grande devastação causada pelo fogo; mas no fim Thranduil conquistou a vitória. E, no dia do Ano Novo dos elfos Celeborn e Thranduil encontram-se no meio da Floresta das Trevas, rebatizando-a de Eryn Lasgalen, A Floresta das Folhas Verdes. Thranduil tomou como parte de seu reino toda a região norte até as montanhas que nascem na floresta, e Celeborn tomou toda a floresta do sul, abaixo dos Estreitos, dando-lhe o nome de Lórien Oriental. Toda a ampla floresta intermediária foi doada aos beornings e aos homens da floresta.

Mas, após a passagem de Galadriel para o Oeste, depois de alguns anos Celeborn cansou-se de seu reino e partiu para Imladris [Valfenda], onde morou com os filhos de Elrond. Na Floresta das Folhas Verdes os elfos da Floresta não foram mais molestados, e prosperaram. Mas em Lórien, apenas alguns do antigo povo permaneceram, em melancolia, e já não havia mais luz ou música em Caras Galadon.

Sobre os Homens e Anões:

Ao mesmo tempo em que grandes exércitos cercavam Minas Tirith, um exército dos aliados de Sauron, que por muito tempo ameaçara as fronteiras do rei Bard, atravessou o rio Carnen, e Bard foi expulso de volta para Valle. Ali teve auxilio dos anões de Erebor, e houve uma grande batalha aos pés da Montanha. Por três dias a luta não cessou, e no final o rei Bard e Dáin Pé-de-Ferro foram ambos mortos, ficando a vitória para os orientais. Mas eles não puderam tomar o Portão e muitos, tanto homens quanto anões, refugiaram-se em Erebor, onde resistiram a um cerco.

Quando a notícia das grandes vitórias no sul chegaram a região, o exército norte de Sauron se encheu de desânimo; os sitiados irromperam dos portões de Erebor e os expulsaram. Uma parte deles fugiu para o leste e deixou de molestar Valle. Então Bard II, filho de Bard, tornou-se rei de Valle. Thorin III, Elmo de Pedra, filho de Dáin, tornou-se rei-sob-a-montanha. Ambos enviaram embaixadores para a cerimônia de coroação do rei Elessar, e seus reinos permaneceram sob a proteção do Rei do Oeste.

Gimli, filho de Glóin, famoso por ter integrado a Sociedade do Anel, ficou na companhia do rei Elessar [Aragorn] durante toda a guerra. Foi chamado de Amigo-dos-elfos devido a

amizade com Legolas, filho do rei Thranduil, e por causa de sua reverência pela Senhora Galadriel.

Após a queda de Sauron, Gimli trouxe para o sul uma parte do povo dos anões de Erebor, e tornou-se Senhor das Cavernas Cintilantes [localizada em Rohan]. Ele e seu povo realizaram grandes trabalhos em Gondor e em Rohan. Para Minas Tirith forjaram portões de mithril e aço, substituindo aqueles que foram destruídos pelo Rei dos Bruxos.

Legolas, seu amigo, também trouxe para o sul alguns elfos da Floresta Verde, e eles moraram em Ithilien, que se tornou outra vez o lugar mais belo de todas as Terras do Oeste. Quanto o rei Elessar faleceu, Legolas e Gimli partiram da Terra-média e navegaram atravessando o Mar, rumo ao Oeste. Os Reinos de Ithilien ficaram sobre a guarda e governo do Príncipe Faramir, irmão de Boromir e de sua esposa Éowyn irmã de Éomer, o governante de Rohan após a morte de Théoden nas batalhas de Pelennor. Ali a paz foi conquistada e muito prosperou.

Na época de Éomer, os homens da Terra dos Cavaleiros desejaram paz, e a tiveram. E o seu povo cresceu nos vales e nas planícies, e seus cavalos se multiplicaram. Éomer honrou o juramento de seu antepassado, Eorl, no suporte a Gondor, que mesmo após a destruição de Sauron, precisou subjugar muitos inimigos remanescentes antes que a paz definitiva fosse conquistada. E, para onde quer que o rei Elessar conduzisse uma guerra, o rei Éomer o acompanhava, e além do Mar de Rhûn e nos distantes campos do sul, o trovão da cavalaria dos rohirrim foi ouvido, e o estandarte do Cavalo Branco sobre um Campo Verde tremulou em muitos ventos até, Éomer ficar velho.

A Reconstrução:

Nos dias seguintes à sua coroação, o Rei Elessar sentou-se em seu trono, no palácio dos Reis, e pronunciou seus julgamentos. Embaixadas vieram de muitas terras, representando muitos povos, do leste e do sul e das fronteiras da floresta das Trevas, e da Terra Parda no oeste. E o rei perdoou os orientais que se haviam rendido e os mandou embora em liberdade, e fez as pazes com o povo de Harad; os escravos de Mordor ele libertou, dando-lhes todas as terras ao redor do lago Núrnen, para que lhes pertencessem.

Após restabelecer a união entre os reinos de Gondor (sul) e Arnor (norte), Elessar dedicou especial atenção a região do condado. No ano de 1427 [do calendário do Condado] o Rei promulgou um edito proibindo que os homens entrassem no Condado, o qual se tornou uma Terra Livre sob a proteção do Cetro do Norte. Samwise se tornou prefeito por inúmeros mandatos, bem como Peregrin se tornou "O Tûk". Em 1436 o rei Elessar viajou para o norte, residindo por um tempo ao lado do lago Vesperturvo. Por fim, em 1452, o Marco Ocidental das Colinas Distantes até as Colinas das Torres [Emyn Beraid], foi anexado ao Condado mediante uma doação do rei. Muitos hobbits se mudam para lá, inclusive Fastred, esposo de Elanor, filha de Samwise. Através de Fastred e Elanor se originaram os Lindofilhos das Torres, das colinas das Torres os guardiões do Livro Vermelho [onde

muitas historias e relatos da Terra-média estão anotados] após a passagem de Sam para o Oeste, pelos Portos Cinzentos.

Com a morte do rei Elessar, o último dos 9 companheiros que haviam se reunido para enfrentar Sauron e destruir o Um anel deixaram por fim a Terra-média. Longos anos viveu Elessar, que por fim deixou a coroa alada de Gondor e o cetro real de Arnor a seu filho Eldarion. Estes foram os últimos anos de paz e prosperidade. Cerca de 122 anos após a queda de Sauron.

Resquícios do Mal:

Mesmo tendo o rei Elessar conquistado a paz com os povos do leste e de Harad, bem como limpado o mal de Mordor, o eterno inimigo jamais foi destruído. Em Umbar um pequeno grupo de resistência ainda mantinha o ódio vivo. Conhecidos como A irmandade de Malithôr [em reverencia ao antigo lacaio de Sauron que influenciava a região de Umbar durante o governo de Isildur e mais tarde foi chamado de a Boca de Sauron].. No passado aquelas terras eram influenciadas pelo Númenoreanos Negros, que serviam a Sauron. Ali, uma antiga legião de seus descendentes se escondeu após a queda de Sauron, e por gerações espalhou seu ódio e corrupção por toda a área de influência de Umbar. Através de seus atos e influencias, guildas de adoradores das trevas sobreviveram e perpetuaram suas ações. Estas guildas agiram durante o governo do rei Elessar em secreto se especializando em furtos pelas estradas e no assassinato e seqüestro de ricos e poderosos. Muitos de seus membros eram treinados com fervor religioso contra o reino unido de Gondor e Arnor. A guilda mestre manteve seus domínios escondidos em Umbar, exercendo certo controle sobre membros da administração local, através do medo.

Com a morte de Elessar, as temidas hordas de Orcs ressurgiram das profundezas inexploradas de Moria, clamando novos domínios nas antigas terras de Lórien, profanando seu solo e destruindo muito do antigo povo. Ali, entre a floresta e as Montanhas, os viajantes passaram a temer a ousadia do povo negro que utiliza seu covil em Moria como base de operações. Por mais que o Rei enviasse suas tropas contra tais criaturas, o temor pelo reino perdido dos anões era maior, e eles relutavam em invadir as profundezas das minas. Nesta época, muitos anões das Cavernas Cintilantes consideravam que era chegada a hora de recuperarem o reino de Moria. Mesmo assim, poucos acreditavam que isto seria possível. Outros, contudo, partiram em segredo para iniciar as primeiras sondagens sobre uma possível reocupação de Moria.

A Nova Sombra:

Aos poucos, o mal retornou sobre a Terra Média, colocando em perigo antigos locais de poder, e plantando a semente da discórdia entre os povos do reino unificado. O mal, que antes havia agido de forma poderosa, passou a caminhar com cuidado, espalhando sua mácula entre os que já haviam esquecido as antigas ameaças. Em Minas Morgul, uma estranha chama voltou a queimar, e certas regiões mais escuras, em Ithilien, passaram a contar histórias de medo. O temor, aos poucos, dividiu os fieis seguidores do rei. E as antigas tradições começaram a se perder, consumidas pelo mal que crescia nos corações dos homens.

Assim, uma nova sombra passou a se acercar do coração dos temerosos e descontentes com o novo rei e com o futuro. Uma voz maligna e sedutora espalhou-se entre todos os que viravam suas costas para a justiça dos reis do oeste. Ouviu-se um sussurro nas trevas, seu nome: Herumor. Ao sul, nos postos do Pelargir e Ethir, pescadores e homens fiéis desapareciam sem que se soubesse como ou porquê. Também ali, aos poucos, o medo e o descontentamento se espalharam, e as costas de Umbar voltaram a abrigar piratas e corsários.

O Rei Eldarion reuniu-se constantemente com seus conselheiros. Mas seu coração pulsava ressentido por não contar com os grandes conselheiros de seu Pai, que há muito partiram para o oeste. Seus esforços para constatar o povo de Valfenda falharam, e a Nova Sombra parecia estar se alastrando em segredo, como um veneno que aos poucos consome os mais fracos.

No extremo norte das Montanhas das Sombras, na região de Gundabad, a terra tremou quando os gigantes de pedra que habitavam os picos da região desceram e tomaram o caminho que ligava o oeste [Arnor] e o leste [as montanhas cinzentas e Erebor]. A tempos não se ouvia falar deles, pois habitavam solitários no alto das montanhas. Desta, porém, estavam organizados, e tomaram parte da região, matando os que ousavam aventura-se por seus caminhos. Assim não havia pelo norte nenhum caminho para o oeste, a não ser a Trilha da Montanha, um caminho de pedras escorregadias, vento e neve.

Novamente as tropas do Rei marcharam contra inimigos, em busca dos gigantes, mas pouco conseguiram já que suas moradas e refúgios ainda estavam encravadas secretamente na montanha. E assim o caminho de Gundabad se tornou sinônimo de medo, enquanto na antiga região de Angmar novas hordas de Orcs e Trolls passaram a habitar, e a efetuar avanços esporádicos sobre assentamentos a norte. Do povo originário ra região de Angmar conhecemos apenas seu território e uma pitada de sua história. São descendentes dos povos que surgiram e declinaram na história do Oeste, e na Quarta Era, este mesmo povo passou a ser oprimido e escravizado por Orcs e Trolls, cheios de ódio por terem que habitar regiões remotas, evitando ainda os grandes exércitos de Gondor e Arnor.

Com o extremo norte ameaçado, e tomado por seres negros, e o sul acossado por mistérios e saques de ladrões e piratas, as forças do Reino unido se dividiram em várias frentes que, isoladas, não podiam manter afastado para sempre o mal que se espalhava. E assim, muitos povos, cujos antepassados foram mortos ou derrotados pelo Rei Elessar, passaram a se aliar

em secreto, renegando o juramento de paz e ameaçando o Reino novamente com levantes e revoltas. Eram, em sua maioria, habitantes de Harad Distante, e Orientais da região do mar de Rhûn. Estes, avançaram sobre o povo do lago Núrnen, antigos escravos de Sauron, a quem acossaram com ataques e saques constantes. Ali o medo ainda imperava, mesmo com a Torre Negra destruída. Lendas falavam dos monstros que viviam sobre as Ephel Duath, e que cultuavam a Rainha das Sombras.

Cinco anos após a morte de Elessar, o grande inverno trouxe prejuízos aos habitantes do sul. Faltou comida, e o Reino Unido enfraqueceu-se ainda mais, colocando o rei Eldarion em dificuldades com seu povo. De longe ele podia ver que novos conflitos chegariam a sua casa. O povo Gondor ainda lhe era fiel, mas as vastas terras a sul e leste escondiam o mal que crescia invisível ou traiçoeiro. É nestes primeiros 20 após a morte do Rei Elessar que se conta as historias da Nova Sombra e de talvez o ultimo reinado do Reino Unificado, que Tolkien iniciou mas abandonou após algumas páginas.

CAPÍTULO 2: AS REGIÕES NA QUARTA ERA

Eriador [Terra de Reis]:

Eriador ficava entre duas cadeias montanhosas, as Ered Luin e as Hithaeglir [Picos Sombrios]. A borda sul da região consistia dos rios Glaunduin e Gwathlo. Grande parte da região consistia de colinas, algumas das quais chamadas "baixadas", um tipo de colina formada pela erosão de sedimentos leves. As baixadas eram longas cadeias, mas não eram [nas passagens em que Tolkien as descreve] simplesmente cortes de pedra expostos ao tempo. Eles eram agrupados bastante próximas.

Os rios principais de Eriador eram o Mitheithel [que formava a origem do Gwathlo com o Bruinen, o rio de delimitava Imladris] e o Baranduin [rio marrom, chamado Brandevin pelos hobbits]. O rio Lhun, que corria para o sul perto das Ered Luin para o Golfo de Lhun [após a Primeira Era], era algumas vezes chamado de divisa de Eriador, que na Terceira Era, era quase um sinônimo com o reino Dúnedain de Arnor.

Anteriormente densamente arborizado, Eriador foi desnudado de árvores na Guerra de Elfos e Sauron no meio da Segunda Era, mas ao final da Terceira Era [cerca de 4700 anos depois] a área tinha se recuperado em muitas regiões. Os Elfos viveram em Eriador por muitos anos antes das Guerras de Elfos e Sauron. Mas na Primeira Era clãs de Homens começaram a se fixar em certas regiões e os nandor retiraram-se antes deles. Foi na Segunda Era que a terra tornou-se dividida entre Elfos e Homens, pois o Baranduin marcava uma fronteira entre suas terras.

Os Dúnedain fixaram-se nas terras entre o Lhun e o Baranduin, nas Colinas de Evendim, perto do Lago Nenuial [do qual o Baranduin corria] e nas Baixadas Norte e Sul para o leste da área. Eles governavam outros Homens que migraram para o norte durante a Segunda Era.

Existiram três Reinos Élficos em Eriador: o Reino de Gil-galad, que permaneceu até o final da Segunda Era; o reino de Eregion, que permaneceu aproximadamente de 700 a 1700 da Segunda Era; e o refúgio de Imladris, que foi fundado após a queda de Eregion nas Guerras dos Elfos e Sauron e permaneceu até a Quarta Era. O Reino de Arnor foi estabelecido pelos Dúnedain ao final da Segunda Era, reunindo sob uma coroa todas as terras que naquele momento não estavam sob domínio Élfico. Muitos dos Dúnedain eram descendentes dos Beorians da Andunie, pois naquela região vivia a maioria dos Fiéis antes da Queda de Númenor.

Quando aproximadamente um terço da Terceira Era havia se passado, o Reino de Arnor foi dividido em três reinos: Arthedain, Cardolan e Rhudaur. Em um certo tempo Cardolan retornou à Coroa de Arthedain, mas Rhudaur foi conquistado pelo Rei-Bruxo de Angmar, que havia estabelecido um reino nas montanhas ao norte. O Reino Restaurado de Arnor lutou com a ajuda dos Elfos para sobreviver, mas antes do ano 2000 o reino foi tomado e destruído. Com a queda de Angmar no ano seguinte [1975] o último grande poder no norte da Terra-média foi encerrado. Mais tarde a região degenerou, com apenas um punhado de enclaves sobrevivendo até Aragorn II restabelecer Arnor como parte do Reino Reunido [na Quarta Era].

Desde então, as terras têm sido povoadas aos poucos. A maioria dos Elfos partiu dos portos Cinzentos para o Oeste. Mas Imladris ou Valfenda se manteve como morada de Celeborn e dos filhos de Elrond [Elladan e Elrohir]. Também em Eriador encontra-se o Condado, onde o antigo povo prospera. Talvez um dos poucos lugares onde as lembranças do passado estão sempre na mente de seu povo e todos os dias são de festa.

Eriador: Lugares conhecidos ou de destaque

Imladris [Valfenda]: O Ultimo refugio e reino dos altos Elfos na Terra Média. No passado Valfenda foi um local de conhecimento, tradição e poder. Um ponto de resistência e paz para os que lutaram contra Sauron. Valfenda se localiza em um vale entre montanhas extensas em um trecho cor de urze e cheio de pedras com manchas de ver-grama e verde-musgo, indicando ao viajante que há um rio por ali. Após um certo tempo, o viajante se depara com vales inesperados, estreitos e com paredes íngremes, que se abrem de repente diante de seus pés, e, descendo os olhos se pode fintar com surpresa árvores e água correndo em seu fundo. Ali se encontram gargantas que quase podem ser transpostas com um salto, cachoeiras e ravinas escuras que se erguem abruptamente. Há charcos verdes e agradáveis a vista, com flores largas e coloridas, mas difíceis de ser percorridos. A terra se estendia do vau até as montanhas sombrias. A única trilha era marcada com pedras brancas, algumas pequenas, outras meio cobertas de musgo e urzes. Mais acima do vale e do rio, onde carvalhos e pinheiros se erguem, se encontra uma clareira não muito acima do rio. Ali estava a casa que no passado foi chamada da ultima casa amiga das terras ocidentais. O tempo não parece correr em Valfenda e em suas extensões um pouco do antigo Povo Élfico ainda canta e relembra suas historias.

Bri: A estalagem do Pônei Saltitante: Bri é uma aldeia antiga, a mais importante da região. Na época da guerra do anel era pequena e pouco habitada, semelhante a uma ilha cercada por terras desertas. Hoje (na Quarta Era) a vila tem crescido com a migração de povos vindos do sul em busca de antigas e novas moradas. Ao redor de Bri está o Valão, um vale profundo mais a leste, e Archet, na beirada da Floresta Chet. Há um grande intercambio entre Bri e o Condado, principalmente no que se diz respeito ao comercio da Erva Fumo. Alguns Hobbits, principalmente da parte dos Brandeburques vivem por ali perto. Na aldeia há centenas de casas grandes de pedra, a maioria acima da estrada, que cruza um poço fundo. Descendo esta mesma estrada se chega a uma grande estalagem, construída a muito tempo pelo comercio anterior a guerra do anel e que hoje colhe bons frutos, servindo uma das melhore cervejas da região. Conhecida como Pônei Saltitante é formada por uma serie de salões com lareiras e dormitórios na parte fundos, bem como estábulos. Seu atual dono é Cercadinho, neto de Carrapicho.

Condado [terra dos Hobbits]: Área de cerca de 47000 quilômetros quadrados em Eriador entre o Rio Baranduin e as Colinas Distantes, originalmente uma parte fértil e bem trabalhada de Arnor. No decorrer do esvaziamento do reino do Norte a área foi abandonada, e em 1601 da Terceira Era foi cedida pelo Rei Argeleb II de Arthedain aos Hobbits, liderados por Marcho e Blanco. Em 1630 a maioria dos Hobbits na Terra-média já vivia no Condado, o qual eles dividiram em quatro Quartas, subdivididas em um grande número de regiões. Os Hobbits vivem confortavelmente em sua nova terra; as únicas adversidades que eles enfrentaram na terceira Eram foram a Grande Praga de 1636, a Batalha dos Campos verdejantes em 2474, o Grande Inverno e os Dias de Escassez em 2758-2760, o terrível Inverno de 2911 e a dominação do Condado por Lotho Sacola-Bolseiro, durante a Guerra do Anel. De fato, os Hobbits do Condado tiveram sucesso em ignorar o mundo exterior por tanto tempo que quase esqueceram que ele existia, mesmo embora a Grande Estrada do Leste atravessasse o meio do Condado.

Em parte, esta segurança foi devido à proteção incessante dos Dúnedain do norte. Devido à superpopulação, os Velhobuques de Marish cruzaram o Brandevin em 2340 e fixaram-se na Terra dos Buques. Antes da morte de Arvedui, o Condado reconhecia o governo do Rei, mas estava tão afastado dos assuntos externos que seu governo era apenas nominal. Após o fim do Reino do Norte os Hobbits escolheram um Thain para governar até o retorno do Rei; os deveres do Thain eram em sua maioria cerimoniais. O único oficial com deveres ativos era o Prefeito de Michel Delving, que tinha o encargo de tomar conta dos serviços de Mensageiros. A estrutura social do Condado parece bastante simples. Existiam poucos membros de uma classe social mais elevada, que tinham o suficiente para não precisar trabalhar, mas a maioria dos Hobbits eram fazendeiros, comerciantes ou trabalhadores. Existiam alguns pobres, mas suas dificuldades não eram extremas. O Condado era primordialmente agrícola. O genuíno nome Hobbit do Condado era Sûza. No ano de 17 da Quarta Era, o Rei Elessar emitiu um decreto fazendo do Condado uma terra livre sob sua proteção e proibindo quaisquer Homens de entrar ali. Em 32, Elessar formalmente adicionou a Terra dos Buques ao Condado e também deu aos Hobbits o Marco Ocidental, estendendo-se das Colinas Distante até as Colinas das Torres.

A Floresta Velha: Na Quarta Era, a Floresta Velha parece ter se apaziguado. Tom Bombadil parece ter deixado a região, para lugares desconhecidos. As velas árvores se

acalmaram. Mesmo assim, os hobbits evitam andar na região pois as antigas lendas ainda existem, embora como um eco de um passado remoto.

Lago Vesperturvo: Onde se localiza o palácio real do cetro do norte. O Rei Elessar costumava a vir muito a esta morada, visitar seus amigos do Condado. Ali ainda se encontra o posto principal do Reino Unido de onde homens leais ao Rei vigiam e protegem o condado e as estradas do norte.

Gondor [Terra de Pedra]:

Gondor era propriamente um nome de reino e não uma região, mas as terras interiores de Gondor ficavam ao longo da costa da Terra-média e ao longo do curso sul do Anduin, cercando as Ered Nimrais [Montanhas Brancas]. Gondor também incluía uma terra Élfica e cercava várias terras-natais de muitos povos: Drúedain em Druwaith Iaur [no oeste, perto do Cabo de Andrast] e na Floresta Drúedain [no lado leste das Ered Nimrais]; Homens dos Vales das Ered Nimrais [de onde vieram os Terrapardenses e os Homens de Bree em Eriador]; povos pesqueiros; e talvez alguns povos dos Edain.

O Reino de Gondor foi estabelecido ao mesmo tempo em que Arnor pelos Dúnedain de Númenor, e era habitado pelos Dúnedain e por outros povos que já estavam ali antes da chegada dos Numenoreanos. O porto Élfico de Edhellond, foi eventualmente absorvido em Gondor. Edhellond situava-se perto da foz do rio Morthond [Raiz Negra], o segundo maior rio de Gondor. Durante um tempo Gondor se estendeu ao norte até a divisa de Cardolan, para leste até o Mar de Rhûn e para o Sul até as terras de Harad. Até mesmo governou a região de Mordor por muitos séculos.

Com o Rei Elessar as terras de Gondor e Eriador foram reunidas novamente sobre a Bandeira Branca dos Reinos Unidos, e sua capital, Minas Tirith ficou sendo o centro do governo. A cidade que teve seus portões destruídos durante a guerra com Rei Bruxo hoje (na Quarta Era) ergue-se imponente. A leste se encontra Ithilien a qual foi dada como presente ao príncipe Faramir, onde uma parte do belo povo Élfico veio morar após a guerra do anel.

Gondor ainda faz uso constante da navegação pelo rio Anduin mantendo seu porto mais importante na cidade de Pelagir. Em Lamedon há o predomínio da agricultura e em sua região mais montanhosa o pastoreio simples. Já em Libennin o comercio e os mercados públicos cresceram muitos nos últimos anos, o que trouxe também grupos menores de ladrões e maus negociantes, sempre visando os menos atentos.

Apesar do grande crescimento e dos tempos de paz após as ultimas Batalhas do Rei Elessar, Gondor ainda guarda certos lugares onde o temor pelo oculto é grande. Dizem que no passado o Rei viajou pelas Sendas dos Mortos, uma região a muito esquecida e amaldiçoada, chegando a Erech após percorrer um grande corredor entre as montanhas. Ali ele convocou os mortos que não serviram ao juramento de Isildur e por isto jamais haviam encontrado a paz, mesmo após a morte. Diz-se que após cumprirem seu juramento, nos momentos finais da Guerra do Anel, nunca mais voltaram a região, encontrando descanso.

Mas, algumas historias dão conta de que a região e a própria Sendas dos Mortos ainda guardam temores ainda maiores e criaturas malditas rondam seu corredor.

Gondor: Lugares conhecidos ou de destaque

Ramas Echor: Assim os homens de Gondor chamam a muralha externa da cidades reais, construídas à custa de grande trabalho, depois que Ithilien caíra sob a sombra de Sauron. A muralha se estende por dez milhas, saindo dos pés das montanhas Brancas e depois retornando, fechando em seu interior os campos de Pelennor: belas e férteis regiões nas longas encostas e patamares que desciam até os níveis inferiores do Anduin. Estas são regiões ricas, com amplas lavouras e muito pomares, e fazendas com fornos e silos, currais e estábulos, e muitos riachos ondulando através do verde, descendo das regiões mais altas até o Anduin. Perto da muralha externa, se localizam os cais e desembarcadouros do Harlond, para embarcações que sobem a correnteza vindo dos feudos do sul.

O Feudo de Belfalas: Alem dos altos vales das fronteiras montanhosas em Lossarnach, morava um povo forte, homens antigos de Gondor, cujo sangue dos antepassados se mesclou com os povos locais. Pessoas baixas e morenas que moravam ali antes dos reis do oeste chegarem. Um pouco alem destas terras se encontra o feudo de Belfalas, onde Imrahil II, da casa do Príncipe Imrahil, governa (na Quarta Era). Do alto do castelo de Dol Amroth, próximo ao mar, o povo de sangue nobre, de homens grandes e altivos, com olhos da cor do mar, governam com amizade e louvor a Gondor. Imrahil lutou ao lado do Rei Elessar nas batalhas contra Sauron e desde sempre suas terras prestam juramento de lealdade a Gondor. Mas, recentemente, este feudo tem sido tomado por problemas com piratas e com divisões internas, pois Imrahil II perdeu seu filho e sua esposa, vítimas de um ataque de corsários a embarcação na qual viajavam. Sem descendentes, a intriga corre a corte e coloca em risco o governo de paz e o poder de Belfalas.

Minas Tirith: A grande cidade real, cujos portões de mithril e aço reluzem sobre suas varias muralhas, sempre tomadas por jardins cultivados pelos Elfos do povo de Legolas, foi construída em sete níveis, escavados no flanco das Montanhas Nebulosas. Ao redor de cada nível se ergue uma muralha, e em cada murava há um portal florido e brilhante. Contudo, estes portões não são alinhados: O Grande Portão da Cidade fica no ponto leste do circuito, mas o seguinte voltava-se parcialmente para o sul, e o terceiro parcialmente para o norte, e assim, ora de um lado, ora do outro, dispunham-se os portões na subida, de modo que o caminho pavimentado que ia na direção da cidadela virava-se primeiro para um lado e depois para o outro pela encosta da colina. Dessa forma se atinge finalmente o Pátio Alto e a praça da Fonte diante dos pés da Torre Branca: alta e elegante, noventa metros da base até o pináculo, onde a bandeira do Reino Unido tremula trezentos metros acima da planície. Ali, no Pátio da Fonte, está a Árvore Branca, símbolo do Reino Unido, plantada pelo Rei Elessar: o símbolo da vitalidade dos Reis de Gondor e uma lembrança das arvores que iluminaram o mundo e cresceram em Númenor. No sexto círculo se encontram os belos estábulos onde são mantidos alguns cavalos velozes, presentes de Rohan. Uma guarda especial, cujo uniforme possui as Sete estrelas, as sete pedras e a árvore branca sendo que a Guarda da Torre de Gondor é o grupo militar de maior prestígios da cidade.. Nos círculo mais baixo, na rua dos Lampioneiros [Rath Celerdain] se encontra a Velha Hospedaria

onde, recém reformada e ampliada, o viajante recebe uma boa cama e historias da cidade, do Rei e do reino. Também no sexto círculo se encontra a Fen Hollen, uma porta aos fundos que se mantém sempre fechada, exceto em ocasiões de funerais, e apenas o Rei pode usar este caminho, ou aqueles que usam o símbolo das tumbas e cuidam das casas dos mortos. Alem da porta se estende uma rua sinuosa que desce em muitas curvas para a região estreita sob a sombra do precipício do Mindolluin, onde ficam os túmulos dos Reis mortos e dos seus Regentes. Ali Denethor, o ultimo regente, faleceu queimado pela loucura, e após sua reconstrução tornou-se também a última morada do Rei Elessar. No interior das tumbas, em Rath Dínem, entre abóbadas pálidas e salões vazios, ergue-se as imagens de homens mortos a muito tempo, muitas fileiras de mesas esculpidas no mármore onde os homens são sepultados.

Ithilien: A leste de Minas Tirith, nas fronteiras do norte, repousa Ithilien, um belo lugar de florestas em encostas e riachos velozes. Por toda a sua volta se encontra pequenos bosques de árvores resinosas, abetos, cedros e cipreste. Ao sul e ao oeste, este jardim da para os vales mornos mais abaixo do Anduin, protegidos ao leste pelas Ephel Dúath, ficando, contudo, livre da sombra da montanha, protegidos ao norte pelas Emyn Muil, aberto aos ares do sul e aos ventos úmidos do Mar distante. Lar do belo povo Élfico da antiga Floresta das Trevas, que veio junto com legolas para ali residirem e construírem suas moradas entre arvores e grutas. Uma guarda de Batedores, escolhidos pela casa real do Príncipe Faramir vigia a região e a estrada real que liga o sul ao norte.

Henneth Annûn; a Janela do Pôr-do-sol: escondida como uma fortaleza, por sobre a qual corre a mais bela de todas as cachoeiras de Ithilien, numa terra de muitas fontes, esta Henneth Annûn. Uma caverna embaixo da cachoeira, onde os raios de sol reluzem formando uma cortina de cordões de ouro na água que cai a diante de uma de suas entradas. Uma gruta secreta, onde os vigias de Ithilien podem descansar e manter vigilância. Poucos conhecem suas duas únicas entradas, que são sempre vigiadas por arqueiros. Visitantes de fora, são vendados quanto preciso, pois mesmo após a queda de Sauron, Henneth Annên se mantém como um símbolo de proteção contra o mal.

Minas Morgul: Um local de trevas, terror e medo absoluto. Certos lugares foram mantidos erguidos, mesmo após a queda de Sauron, Minas Morgul é um deles. O vale de Minas Morgul, Cirith Ungol, era uma ameaça de terror mesmo quando o Inimigo estava banido, e Ithilien ainda estava quase totalmente em poder de Minas Tirith. Esta cidade já foi um lugar forte, altivo e belo, chamado Minas Ithil, a Torre da lua, irmã gêmea de Minas Tirith. Lar de Isildur, que foi tomada por homens cruéis que o Inimigo dominara durante sua primeira demonstração de força.

Depois que Sauron partiu, a cidade se encheu de parias e de seres estranhos que habitavam seus pontos mais internos onde o mal nunca acaba. Ali os Nazgûl habitaram, inclusive o Rei Bruxo. A simples menção de seu nome é um terror para os mais velhos. A ponte que cruzava o abismo negro que circunda a entrada da cidade foi destruída, e a encruzilhada que levava a seu interior, queimada. Mesmo assim algumas criaturas conseguem cruzar o caminho e assaltar viajantes que se perdem das trilhas mais afastadas. Na Quarta Era, o Rei Elessar planejou reconstruir a cidade, mas os grandes investimentos necessários para reunificar o reino, e para apaziguar as terras longínquas foram gigantescos, e o sonho de

repovoar Minas Ithil tornou-se apenas uma idéia vaga. Na época da morte de Elessar, a cidade era uma imensa ruína, esconderijo de bandidos e criaturas solitárias.

Os Argonath, os Pilares dos Reis: Descendo o Anduin vindo do norte e antes das Sar Gebir estão os Argonath. Dois pilares que se apresentam ao viajante como dois gigantes cinzentos, silenciosos mas ameaçadores. O caminho até ali passa por grandes encostas rochosas às quais se agarram saliências e fendas estreitas e bosques de arvores retorcidas. Nas proximidades dos pilares o canal fica mais estreito e o Rio mais rápido até que de avista as colinas de Emyn Muil e os dois pilares. Foram moldados em um passado distante como esculturas gigantes, sobre grandes pedestais alicerçados nas águas profundas, na forma de reis de pedra, com olhos turvos e cenhos gretados, voltavam-se para o norte. A mão esquerda de cada um deles esta levantada, com a palma para fora, num gesto de advertência, e cada mão direita empunhava um machado; sobre cada uma das cabeças pode ser ver um elmo e uma coroa, já se desintegrando. Guardiões silenciosos do reino que voltou a estar unido na Quarta Era. Suas figuras representam Isildur e Anárion e transmitem medo e reverencia aos que passam por eles.

Tol Brandir: cercado a esquerda pelo Amon Lhaw e à direita pelo Amon Hen, está a colina da Audição e da Visão. Na época dos grandes reis, havia tronos altos sobre elas. Hoje (na Quarta Era) uma nova guarda foi ali destacada e o trono, no qual Aragorn, o Rei Elessar, se sentou, mantém-se alto e poderoso, e é visitado por seu filho em busca de visão e conselhos.

Rohan [A Terra dos cavaleiros]:

Uma terra de planícies verdes e campos de pasto, dominada pelos senhores dos cavalos. Localizada ao norte de Gondor. Fundada por Eorl o Jovem, senhor dos Homens de Éotheod. Essa região ficava perto das nascentes do Anduin, entre as cadeias mais distantes das Montanhas Sombrias. Foi habitada posteriormente por descendentes do povo que habitava o extremo norte, que no governo de Léod, pai de Eorl, tornara-se bastante numeroso. Durante a invasão do exército de bárbaros no ano de 1510 da Terceira Era, o Regente de Gondor pediu ajuda a este povo, contando com a grande amizade entre os homens do Vale do Anduin e o povo de Gondor. Mas nas proximidades de Gondor, eles eram poucos e estavam espalhados, e demoraram para prestar auxilio. Por fim, Eorl recebeu noticias sobre a dificuldade de Gondor e, embora parecesse muito tarde, partiu com um grande exercito de cavaleiros.

Como recompensa pela ajuda que salvou o povo de Gondor, o Regente doou a região de Calenatdhon, entre o Anduin e o Isen, a Eorl e seu povo. Deram a nova terra um novo nome, Terra dos Cavaleiros, e passaram a se autodenominar eorlingas; mas em Gondor sua terra era chamada Rohan, e seu povo rohirrim [ou seja, Senhores dos Cavalos]. Eorl foi seu primeiro rei, e Éomer assumiu o trono, após a morte de Théoden, nas Travessias do Isen, quando ao lado de Aragorn combatia o exercito de Sauron. Ele reinou por sessenta e cinco anos, mais tempo do que todos os reis dos rohirrim.

A maioria das moradas dos rohirrim fica sob as bordas das Montanhas Brancas, sempre cobertas por nevoas. Em suas terras correm os cavalos mais belos, fortes e velozes da Terra Média, sendo seu povo habilidosos guerreiros que combatem sempre sobre cavalos. Os eorlingas são voluntariosos e cheios de orgulho, mas têm o coração sincero, são generosos em pensamentos e ações, destemidos mas não cruéis; sábios mas incultos, não tendo o domínio da escrita. Suas histórias, no entanto, foram guardadas em muitas canções.

Rohan: Lugares conhecidos ou de destaque

Meduseld o Palácio Dourado e Edoras: Em direção ao Desfiladeiro de Rohan, a planície coberta de relva ondula contra as colinas das grandes montanhas. Imediatamente a frente dos viajantes, o mais amplo dos vales se abre como um golfo comprido entre as colinas. Mais a dentro se pode vislumbrar uma massa montanhosa disforme, com um único pico alto. Na estrada desde vale se ergue uma, em cujos pés corre um fio de prata, o rio que sai do vale. Mais além pode-se ver o faiscar sol, num cintilar de ouro. Estes são os telhados dourados de Meduseld, o Palácio real de Rohan. A cidade é protegida por um fosso, e por uma poderosa muralha formada por uma cerca-viva de espinhos. Por de trás destas cercas se erguem os telhados de varias casas, tendo como o seu centro Meduseld. Os seus pátios centrais são chamados de Edoras, onde cavalos e guardas protegem o Rei.

O Abismo de Helm: A algumas milhas dos altos picos de Thrihyrne, no lado oposto do Vale do Folde Ocidental, fica uma garganta verde, uma grande reentrância no meio das montanhas, que se transforma num precipício entre elas. Os homens daquela região deram-lhe o nome de Abismo de Helm, em homenagem a um herói de antigas guerras que se refugiara ali. Partindo do norte a garganta afundava, cada vez mais íngreme e estreita dentro das sombras do Thrihyrne, até o ponto onde os penhascos assomam como torres poderosas dos dois lados, bloqueando a luz. No recém erguido Portão de Helm, diante da entrada do Abismo, há um esporão de pedra que o penhasco norte projeta para fora. Ali, na sua extremidade, erguem-se altas muralhas de pedra antiga, e por detrás delas é possível ver uma alta torre. Os homens dizem que nos tempos longínquos da glória de Gondor, muito antes do Rei Elessar, os reis dos mares tinham construído ali sua fortaleza com mãos de gigantes. Chama-se Forte da Trombeta, pois se tal instrumento fosse tocado na torre, o som ecoava no Abismo e atrás dela. Ali, na época da Guerra do Anel, morou Erkenbrand, senhor do Folde Ocidental.

Isengard: Para se chegar a Isengard os viajantes devem seguir pelo Nan Curunir, o Vale do Mago, por onde o rio Isen corre, alimentando muitos riachos e rios menores. Nos primeiros anos da Quarta Era, esta região encontra-se devastada devido a ação da Saruman. A antiga Torre, feita pelos construtores de antigamente, que aplainaram o círculo de Isengard, é magnífica. Um pico e uma ilha de pedra, negros e de um brilho estonteante: quatro pilares multifacetados foram unidos num só, mas perto do topo eles se abriam em chifres escancarados, seus pináculos agudos como as pontas de lanças, as bordas cortantes como facas. Entre eles havia um espaço estreito, e ali, sobre um chão de pedra polida e com inscrições estranhas, um homem poderia ficar de pé cento e cinqüenta metros acima da planície. Esta era Orthanc, a cidadela de Saruman, um dos Istari que vieram do oeste para confrontar a sombra de Sauron. Saruman se corrompeu e desejou o Um anel para si. Após

enganar o rei de Rohan, armou-se de um grande exercito de Orcs que atacaram Rohan. Por fim, com a ajuda dos Ents, seu reino veio a baixo, e uma nova floresta começou a crescer onde antes fora a morada de Saruman. Na época da morte de Elessar, todo o circulo que havia em torno de Orthanc foi destruído e removido, e a terra dentro dele foi transformada num jardim cheio de pomares e árvores, atravessado por um rio, mas no meio de tudo havia um lago de águas límpidas, e dele ainda surgia a torre de Orthanc, alta e impenetrável. Este é o Jardinárvore de Orthanc uma lembrança da guerra entre os Ents e Saruman. Apesar de nenhum Ent não ter sido mais visto na Terra-média, dizem que as noites alguns ainda guardam a torre, e que o mal de Saruman permanece em seu interior, aprisionado pelas belezas de fora.

Cavernas Cintilantes: Gimli fiou preso nas cavernas do Abismo de Helm durante a batalha contra os Orcs de Saruman na Terceira Era. Ali ele encontrou um novo reino para o seu povo. Lá, quando as tochas são acessas, se pode caminhar pelo seu chão arenoso sob cúpulas reverberantes, pedras e cristais. Lá existem colunas brancas e de um amarelo-alaranjado, e também de um rosa matinal, estriadas em formas de sonho, que surgem aos poucos dos assoalhos multicoloridos para encontrar os ornatos reluzentes que caem do teto. Inúmeros salões e lagos refletem a beleza deste novo reino dos Anões, cujo senhor foi por muito tempo Gimli. Das obras mais belas deste povo estão os portões de Minas Tirith.

Rhovanion [Terras Selvagens]:

Rhovanion era o antigo nome das terras que ficavam a leste de Hithaeglir, a oeste de Carnen [Rio Vermelho] e do mar interior de Rhûn. Mais tarde a região foi tomada por um reino de Homens do Norte, que perdurou entre 1200 e 1850 da Terceira Era. Os dois grandes rios de Rhovanion eram o Celduin, que corria para o sul a partir de Erebor [a Montanha Solitária] e se unia ao Carnen e ao Anduin [Grande Rio], os quais corriam ao sul a partir das Montanhas Cinzentas. Anduin ficava entre o Hithaeglir e a grande floresta conhecida como a Grande Floresta Verde, Floresta das Trevas e finalmente Eryn Lasgalen [Floresta das Folhas Verdes].

Embora os Eldar tenham passado pela região durante a Grande Jornada, alguns dos Teleri foram para o sul e seguiram o Anduin para outras terras. Mais tarde, uma porção desses Teleri [os Nandor] migraram para o norte ao longo do rio, separando-se em dois grupos. A eles se juntaram alguns Avari e Eldar durante a passagem do tempo e se tornaram os Elfos da Floresta.

O Reino de Lórien foi o mais antigo Reino Élfico a sobreviver na Terra-média após a queda de Gil-galad, ao final da Segunda Era. Ficava numa pequena floresta perto do Hithaeglir. Os Elfos da Grande Floresta Verde gradualmente se mudaram para o norte durante a Segunda e Terceira Eras até que finalmente estabeleceram o Reino de Mirkwood Norte, que se tornou o último dos Grandes Reinos Élficos.

Os Homens dos Vales do Anduin, parentes dos Edain que se fixaram em Elenna, espalharam-se por todo o sul da Floresta das Trevas e nos vales do Anduin e Celduin.

Estabeleceram muitas tribos e reinos, mas ao final da Terceira Era apenas três grandes grupos restaram: os Beornings, os Homens da Floresta, os Homens de Valle e Esgaroth.

O Sul da Floresta das Trevas foi também utilizada com uma base por Sauron, que estabeleceu uma fortaleza na colina Amon Lanc, que originalmente era uma cidade dos Elfos da Floresta. Desta base Sauron foi capaz de ameaçar Gondor, Lórien e a parte norte da Floresta das Trevas. Contudo ao fim da Guerra do Anel a paz sobreveio a esta região. No Valle e Erebor, homens e anões lutaram e venceram o inimigo e os Reis Élficos de Lórien e da Floresta das Trevas expulsaram o mal de Amom Lanc. Mas ainda na Quarta Era,não se pode afirmar que a região esteja 100% livre do mal. Regiões inexploradas da floresta ainda se mantêm escuras.

Das Terras do Leste de Rhûn, chegam noticias de que grupos de Orcs organizados têm dominado o povo bárbaro. Outros ainda falam do despertar de um antigo dragão e de um exercito negro de antigas criaturas, que foram esquecidas. Por isto as terras do Leste de Rhûn e de Rhovanion ainda são vista como distantes e cercadas de grande misticismo.

Rhovanion: Lugares conhecidos ou de destaque

Floresta de Lothlórien: Seguindo o Veio da Prata que parte das Montanhas das Sombras e do portão oposto de Moria, se chega a morada mais bela de todo o povo Élfico. Mesmo que após a Guerra do Anel seus senhores a tenham abandonado, a olhos humanos não há lugar como este. O lugar onde a magia fez-se presente por milênios ainda guarda beleza, mistério e poder. Não há árvores como as desta terra. Pois no outono as folhas não caem, mas se tornam douradas. Só na primavera, quando aparecem as novas folhas verdes, é que elas caem, então os ramos ficam carregados de flores amarelas, e o chão da floresta é dourado, e dourado é o teto, os pilares são prateados, pois os troncos das árvores são lisos e cinzentos. Ali correr o Nimrodel, o riacho a respeito do qual os elfos fizeram muitas canções, que o povo do norte ainda canta. Alguns poucos Elfos ainda moram em plataformas de madeira construídas acima do solo, entre as arvores, chamados de flet, ou na língua dos Elfos: talan. Escadas escondidas levam até os talan, e dali se pode observar bem a região ao redor das arvores. O coração deste reino antigo é chamado de Cerin Amroth, a colina onde em dias mais felizes foi construída a bela casa dos senhores Élficos. Ali também está Caras Galadhon, a antiga cidade dos Galadhrim, onde morou o Senhor Celeborn e Galadriel, a Senhora de Lórien. Hoje (na Quarta Era) a floresta se tornou ainda mais mística. Poucos se aventuram por ali, onde dizem estar o tumulo da Rainha Arwen, esposa do Rei Elessar. O povo Élfico que ainda mora em seus caminhos mantém a floresta protegida e viva. Um mundo a parte da Terra Média.

Dol Guldur: Descendo pelo rio Anduin, a nordeste de Lórien se chega a uma das antigas morada de Sauron, hoje totalmente arrasada e cercada pelos escombros. O mal se foi, e apenas seus restos infames ainda se espalham pela floresta. Pois ali ele se enraizou por muito tempo. Ali, ao sul da Floresta das Trevas, a mata de abetos escuros, onde as árvores lutavam umas contra as outras por um pouco de sol, e seus ramos apodreciam e definham, se ergue à ruína de Dol Guldur. Localizada em meio a uma colina rochosa, onde o ar era

podre. Mesmo na Quarta Era, poucos se aventuravam nas proximidades deste lugar. Tornou-se um símbolo da mácula de Sauron.

A Grande Floresta Verde; Outrora a Floresta das Trevas: A maior floresta da Terra Média. Ali, a norte, esta o reino do Rei Thranduil, pai de Legolas. Sobre o rio Da Floresta seu povo sempre mantém comercio com os homens do Valle. Após cerca de um terço dos anos da Terceira Era do mundo, uma escuridão foi cobrindo lentamente a floresta, em sua parte do sul; e o medo passou a caminhar ali por atalhos sombrios. Animais ferozes e criaturas cruéis passaram a habitar a escuridão da floresta. Com a queda de Dol Guldur, novas estradas foram abertas e a paz voltou a reinar na floresta. Mas...

O Valle e a Montanha Solitária dos Anões: No passado a região do Valle e a Montanha solitária de Erebor foram um local de prosperidade entre anões de Thráin, o rei sobre a montanha, e Girion o senhor do Valle. Muitas riquezas foram produzidas na montanha e nas regiões ao sul dentro do vale do Rio Corrente onde a cidade do povo de Girion foi construída. Mas Smaug o grande Dragão veio sobre a região, expulsou a todos e tornou tudo desértico e sem vida. Somente anos mais tarde, com a ajuda de Bilbo Bolseiro é que Smaug foi morto por Bard, o arqueiro, e o reino dos anões e dos humanos foi restabelecido. No final da Terceira Era, novas tropas colocaram a região em perigo, e com muita luta seus habitantes conseguiram sobreviver aos ataques das hordas de Orcs e Easterlings. Hoje (no início da Quarta Era) o Valle retorna a sua prosperidade e paz, apesar das noticias do possível reino construído por Orcs na região a leste de Rhûn.

Mordor [Terras Negras]:

Mordor, situava-se entre os braços das Ered Lithui [Montanhas de Cinzas] e Ephel Duath [Muros de Sombras]. Esta região era aberta para o lado leste, para as terras de Rhûn, as quais eram controladas por Sauron. Dentro de seus limites Mordor era dividida em três áreas: Udûn, Gorgoroth e Nurn.

Udûn era um enorme vale no canto nordeste de Mordor. A área era rochosa e em forma de tigela, mas provavelmente não completamente inóspita a plantas e vida animal. Gorgoroth era dividida em duas áreas. O canto noroeste era virtualmente desprovido de vida, dominado pelo Amon Amarth, o enorme vulcão que Sauron utilizou para forjar o Um Anel e para lançar a nuvem para bloquear o sol durante seu ataque a Gondor ao final da Terceira Era. As terras ao redor do vulcão eram cheias de cinzas e estéreis.

O resto de Gorgoroth não era muito melhor, mas talvez suportasse algumas plantas e vida animal. Era um grande platô que se estendia através do terço mais ao norte de Mordor, quase no final das Ered Lithui. Nurn situava-se ao sul de Gorgoroth. À parte oeste de Nurn era chamada Lithlad. As regiões sul e leste de Nurn eram dominadas por um pequeno mar interior, Nurnen, e pelos rios que o alimentavam. Estas terras eram bastante férteis e Sauron mantinha muitos escravos ali para cultivar alimentos para os seus grandes exércitos. Com a queda do Senhor do Escuro, os escravos de Nur foram libertados e ganharam a região de Nurnen como moradia.

Na Quarta Era, uma questão ainda paira sobre as Ephel Duath, onde restos das torres de observação de Sauron ainda estão de pé. Ali, resquícios do mal reinam, se espalhando até a região de Minas Morgul. Na época da morte de Elessar, o mal que Mordor simbolizava ainda está enraizado em seus habitantes mais próximos, mas esquecido da mente do povo de Gondor que ri das historias do passado. Mas poucos têm coragem de prosseguir viagem por esta terra de ruínas e pobreza. Até mesmo o ar de Mordor ainda não foi completamente purificado, e segundo dizem os mais sábios, nunca será.

Rhûn [o Leste]: Rhûn deixou de ser uma terra esquecida na Quarta Era. Após a queda de Mordor, e das vitórias dos homens do norte, a região foi invadida pelos exércitos do Oeste, na tentativa de exterminar os últimos resquícios do mal. Batalhas seguiram-se por 20 anos, mas então foi preciso retornar, deixando para trás bandos de Orcs e Trolls, e até mesmo alguns membros da comitiva negra de Saruman. Estes recuaram ainda mais, e desenvolveram assentamentos nestas terras. Os humanos que resistiram a estas invasões tiveram que aceitar alianças com as cidades e povoados dos Orcs. Após a morte de Elessar, poucas notícias chegaram ao ouvido do Rei em Gondor. E entre os rumores está a notícia de que os Orcs estão novamente crescendo e dominando os povos do leste.

Harad Próximo [Sul Próximo]: Estas terras tem sido descritas como desoladas por muitos comentaristas, mas esta interpretação das áreas vazias dos mapas de Tolkien não é consistente com o fato de que muitos povos viviam ali. O Harad Próximo é uma região de muitos reinos ou tribos, espalhados por rios, planícies, florestas e colinas. As terras controladas pela Cidade dos Corsários no Cabo de Umbar, eram parte do Harad Próximo. Na Quarta Era, Umbar foi pacificada pelos exércitos de Gondor. No entanto, com o passar dos anos, o orgulho ferido dos últimos representantes dos Numenoreanos Negros, e nasceu na forma de cultos malignos, que exerceram certa influência entre a classe regente de Umbar, e também entre certas tribos de Harad.

Harad Distante [Sul Distante]: O Harad Distante foi, como o Harad Próximo, pobremente descrito por Tolkien em suas obras. Ficava além de Umbar e aparentemente era bastante quente. Sabe-se, a partir de mapas antigos, que existia uma cadeia de montanhas nas regiões ocidentais do Harad Distante. Estas montanhas eram chamadas de Montanhas Cinzentas [mas não eram relacionados às Montanhas Cinzentas ao norte de Endor].

Na Segunda Era os Numenoreanos estabeleceram portos e fortalezas nas terras que mais tarde foram chamadas de Harad Distante. Eles conquistaram muitos povos ao longo da costa e entraram em conflito com os aliados de Sauron que habitavam além da costa. Alguns desses domínios aparentemente sobreviveram na Terceira Era para se tornarem inimigos de Gondor. As costas lestes do Harad distante eram dominadas pelas Montanhas Amarelas, uma característica que é apenas nomeada em uma pequena porção de fontes e sobre as qual não sabemos nada.

CAPITULO 3: SOCIEDADES SECRETAS E A REALEZA

Sociedades Secretas:

A Irmandade de Malithôr: No passado Umbar foi um porto importante para Númenor e ali um grupo de numenoreanos se estabeleceu e ao longo dos anos foi corrompido por Sauron. Segundo dizem, Malithôr, mas conhecido como a Boca de Sauron era um dos líderes desde grupo que passou a ser conhecido como Numenoreanos Negros. Com a queda de Sauron e as posteriores batalhas perdidas em confronto com o Rei Elessar o sentimento de vingança e ódio cresceu entre os sobreviventes que acabaram fundando seitas, cuja mais poderosa era a Irmandade de Malithôr. Os membros se comunicam por um idioma secreto e simples, baseado em gestos. Também através de gestos e toques de mãos é possível reconhecer um outro membro da guilda. Após a morte de Elessar, muitos foram enviados para montarem núcleos em outras cidades. O símbolo da Irmandade é um anel de ouro com símbolos Rúnicos.

Os fieis de Anduinë: Na Quarta Era, o culto aos Valar retornou a pedido do Rei Elessar, que honrou sua descendência com a Ordem dos Fieis de Anduinë, a antiga morada de Isildur e de sua família em Númenor. A ordem é dividida em 5 graus de iniciação e regida pelo Conselho dos 15 de Almaren. Cada conselheiro representa um dos 15 Valar. Responsável pela cura e religião na Quarta Era, os Fieis de Anduinë são homens honrados que espalham os antigos ensinamentos dos Valar sobre as terras de Gondor e também em reinos distantes. Atualmente os Fieis tem confrontado as sociedades secretas adoradoras de Morgoth e Sauron.

A Ordem Negra do Inominável: Sauron liderou um culto Negro a Morgoth durante a 2ª era em Númenor. Muitos dos fieis desde culto sobreviveram em assentamentos da Terra Média, e passaram longos anos entre os Numenoreanos Negros de Umbar. Mas, nos últimos anos da Terceira Era, eles se separaram da Guilda de Malithôr e voltaram suas atenções para fortalecer seu próprio culto. Seus membros são altamente fanáticos e perigosos e alguns dizem que os anos de estudo e contemplação desenvolveram em seus seguidores o uso de poderes negros e rituais perigosos. A Ordem tem se mantido extremamente secreta, visitando em peregrinações aos locais sombrios da Terra-média, buscando reunir forças para trazer seu senhor de volta a Terra Média. Seu símbolo é a coroa de Morgoth.

A Realeza:

Nos primeiros cem anos da Quarta Era, os três reinos mais poderosos são o Reino Unido [Arnor e Gondor], sobre a bandeira branca das duas arvores, cujo rei é Eldarion, filho de Elessar [Aragorn]; Rohan, a terra dos cavaleiros, governada pelo jovem Théoden II, neto de Éomer; e Valle, governado por Bergir, da casa de Bard, o arqueiro que matou Smaug, neto de Bard II.

No Reino Unido, pode-se notar que os antigos costumes numenoreanos foram fortalecidos. O poder do Rei é limitado em vários graus, pela lei e pelos Conselhos. Não é o Rei que cria as leis, mas sim o Conselho.

Em Rohan e no Valle a coroa real simbolizava a proximidade do Rei e de seus súditos em uma relação de códigos morais legítimos. O Rei inspira confiança, lealdade e de certa

forma uma certa visão divina da coragem e sabedoria. O conselho tem um poder mais fraco, assumindo as decisões ligadas ao comercio.

Abaixo do Rei em autoridade estavam os lordes do reino. Estes homens mantêm terras [feudos] da coroa. Em Gondor ao final da Terceira Era, os vassalos dos Regentes incluíam os Lordes de Lossarnach, Vale Ringlo, Morthond, Lamedon e Anfalas, e o príncipe de Dol Amroth. Estes lordes possuíam suas terras através de sucessão hereditária, como a Coroa e a Regência. De suas linhagens saíam importantes oficiais reais, ou mesmo sucessores ao trono. Eles também tinham um cargo no Conselho de Gondor, cujo conselho os Reis ou Regentes são obrigados a considerar, em questões domésticas ou externas.

Os lordes mantêm o poder localmente, administrando a lei e organizando as forças e defesas de seus feudos. Seu principal dever para com a coroa é o militar: levando homens de seus feudos para agrupamentos reais e agindo como capitães dessas forças. Em Rohan a situação era similar. O rei tinha sob ele vários lordes [por exemplo, o Senhor do HarrowDale]. Os Marechais dos Marcos eram os tenentes-chefe do rei; estes três postos eram preenchidos por pessoas relacionadas ao Rei ou por vassalos. Nos reinos de Helm e Théoden mostram que os reis mantinham Conselhos, formado por seus marechais e principais capitães.